SUPERPROMOÇÃO POWERTRON

PRÊMIOS NA SUA MIRA!

Essa você tira de letra. É só escrever uma frase bem criativa sobre os joysticks Powertron e enviar pra revista Ação Games até 05/09/91. Você estará concorrendo a videogames, kits Powertron, joysticks e a centenas de prêmios.

Apoio

POWERTRON

REGULAMENTO:

01- A "Superpromoção Powertron" é um concurso artistico/cultural promovido pela revista Ação Games, aberto a participação de qualquer pessoa residente em território nacional.

02 - Para participar o leitor deverá escrever uma ou mais frases a respeito dos joysticks Powertron.

03 - Cada frase deverá ser enviada com cupom ou xerox deste para "Revista Ação Games", Av. das Nações Unidas, 5777, cep 05479 , São Paulo. Só concorrerão cupons corretamente preenchidos.

04 - As frases devem ser enviadas até o dia 05/09/91. Vale a data de postagem no correio.

05 - Caberá a uma comissão julgadora, formada por profissionais de reconhecida competência, selecionar as 600 frases ganhadoras.

06 - A comissão levará em consideração a criatividade e originalidade de cada frase concorrente.

07 - A decisão da comissão julgadora é soberana e irrecorrível.

08 - O julgamento será feito dia 10/09/91 as 14 horas na sede da Editora Azul, Av. das Nações Unidas, 5777, São Paulo.

09 - Serão escolhidas 600 frases, que por cessão de direitos autorais receberão os seguintes prêmios:

1º lugar: 1 videogame e 1 kit Powertron (joystick, cartucho e camiseta) 2º lugar: 1 videogame. 3º lugar: 1 pocket promo. 4º lugar: 1 kit Powertron 5º ao 70º lugar: 1 joystick Powertron. 71º ao 100º lugar: 1 cartucho de videogame. 101º ao 400º lugar: 1 camiseta. 401º ao 600º lugar; 1 boné.

A entrega dos prêmios é de responsabilidade da Still Ind. e Com. de Componentes Eletrônicos Ltda.

10 - Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 5 , no mês de setembro. Os prêmios serão enviados aos vencedores pela Still.

11 - Todas as frases enviadas não serão devolvidas, e as premiadas tornar-se-ão propriedade da Editora Azul e Still.

12 - Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul e da Still, bem como seus familiares.

Promoção (ou concurso) exclusivamente artístico e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes,nem vinculacão destes a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço aberta a qualquer pessoa que queira participar, com exceção dos funcionários ou parentes dos funcionários da Editora Azul, e das empresas que apoiam esta promoção, de acordo com a lei nº 5768, Decreto nº 70.951, art. 30.

Nome: ____________________

____

Endereço: ____________________

____

Telefone: ________ Cep: ________ Sexo ____ Idade ________

Bairro: ____________________

Cidade ____________________ Estado; ________

Nome da escola: ____________________ Grau: ________

Tem videogame? ________ Marca: ____________________

Modelo: ____________________

Frase: ____________________

____

____

START

Você que nos acompanha desde o começo já percebeu que AÇÃO GAMES está cada vez melhor. E neste número, então, o que não falta são novidades. O volume de cartas no mês passado foi tão grande que resolvemos colocar as seções Classificados e Hot Circuit num caderno especial, que tem de quebra informações sobre clubinhos. Criamos a seção SOS Games para solucionar as dúvidas dos nossos leitores. A seção Game Boy passou a chamar-se Portáteis e tem agora informações também sobre o Game Gear. Finalmente, criamos um espaço dedicado aos micreiros: Computer Games, para os feras do PC e MSX. Tudo isso para que você, leitor, curta cada vez mais a sua AÇÃO GAMES.

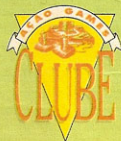
INTERNACIONAL

As arquirrivais Sega e Nintendo lançam novos games para conquistar o coração dos gamemaníacos, pág. 14

SONIC

Conheça um grande sucesso mundial que a Tec Toy está lançando agora em setembro, pág. 22

PARTE I

Um roteiro para você passar sem sustos nas cinco primeiras fases deste game radical pág. 34

Nas páginas centrais da revista, um caderno especial com classificados, endereços de locadoras e clubinhos

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO	REGULAR	BOM	ÓTIMO

CARTAS

que aos demais leitores. Consultamos a própria Tec Toy, responsável pela comercialização do game Psicho Fox, *para o Master System, que também reconheceu a validade da estratégia.*

IMPORTADOS

Onde posso encontrar os games *Eswat* e *Batman*, para o Mega Drive? Tem alguém vendendo o joystick Maverick 2 no Brasil?
FRANCISCO R. DE SOUZA
São Paulo, SP

O jogo Eswat *foi lançado recentemente pela Tec Toy no mercado nacional e pode ser encontrado em lojas de brinquedos e cine-foto-som. O mesmo não acontece com* Batman, *o que torna praticamente impossível encontrá-lo por aqui — é que a Tec Toy tem direitos exclusivos de lançamento dos cartuchos de Mega Drive no Brasil. O joystick que você está procurando pode ser livremente importado, e a dica é procurá-lo em lojas que trazem brinquedos de fora. Sabemos que a Fotomania, do Rio de Janeiro, tem uma série de controles transados dos Estados Unidos. Anote o telefone: (021) 227-9905. Quem sabe você não encontra lá o que está procurando.*

FALHA NOSSA...

Houve um erro na matéria sobre o game *Castle of Illusion* para o Master System. O jogo não tem apenas três portas; depois há duas outras e uma escada que leva ao castelo.
RAFAEL SZPOGANICZ WANHA
Brusque, SC

Admitimos que houve um erro de redação em nossa matéria sobre o novo game para o Master System e pedimos desculpas aos nossos leitores. Agradecemos àqueles que, como o Rafael, alertaram-nos sobre o erro.

DEMOCRACIA

Gosto muito da revista AÇÃO GAMES, mas percebo que há muito mais dicas para os jogos Nintendo do que para Master System. Algumas dicas do Master já são conhecidas. Por quê?
MARCELO GUERETA
São Paulo, SP

Respondendo à sua primeira pergunta, Marcelo, o que acontece é que existem muito mais jogos para o sistema Nintendo do que para o Master. Logo, fica mais fácil descolar dicas para estes games. A razão por que algumas estratégias de Master System já são conhecidas é que, às vezes, utilizamos o material que a Tec Toy distribui aos sócios do Master Clube. Como o clube tem 50 mil sócios e a revista pelo menos 300 mil leitores, achamos democrático divulgar estas dicas para que outras pessoas também as conheçam.

VENCEDOR DA PROMOÇÃO

Gostaria de saber por que o garoto Alexandre Myamoto ganhou o prêmio de melhor estratégia (Concurso Super Charger) se ela já foi publicada na revista *Videogame* número 2.
ESTEVÃO FIGUEIREDO C. MOTA
Santos, SP

Na referida revista, mais precisamente na página 38, lê-se apenas que "em determinadas fases do jogo há alguns buracos negros — se você cair neles, passa para fases mais adiantadas". Ora, dizer isto é muito fácil, e o mérito de Alexandre foi ter encontrado um desses buracos e ensinado o truque aos demais leitores. Consultamos a própria Tec Toy, responsável pela comercialização do game Psicho Fox, *para o Master System, que também reconheceu a validade da estratégia.*

NÚMEROS ATRASADOS

Como fazer para conseguir as edições passadas de AÇÃO GAMES? É possível fazer uma assinatura da revista?
SILVESTRE CIRILO DOS SANTOS NETO
São Paulo, SP

Os interessados nos números atrasados da revista devem entrar em contato com a DINAP pelo telefone 268-2522, São Paulo. Já para conseguir assinatura, Silvestre, você terá que esperar um pouco, pois por enquanto a AÇÃO GAMES só é vendida em bancas.

OS SEGREDOS DO MEGA DRIVE

Gostaria de saber para que servem os seguintes itens do console do Mega Drive: cabo de expansão, entrada na parte traseira e abertura do lado direito.
ALAN AMARANTE FERNANDES
Capivari, SP

Existe algum problema em deixar o Mega Drive ligado por muito tempo?
LEANDRO CESAR LOPES
São Paulo, SP

Como vocês fuçam, hein, garotos? Bom, para matar tanta curiosidade, consultamos a equipe técnica da Tec Toy (que comercializa o Mega Drive no Brasil), e aí vão as respostas. O cabo de expansão localizado na parte traseira do aparelho serve para conectá-lo à entrada RGB, existente nas televisões mais modernas. Com a ligação RGB, a nitidez das imagens é muito melhor do que na ligação por cabo de áudio e vídeo que se faz normalmente. A outra entrada na parte traseira é para o uso de modem, um aparelho capaz de conectar dois jogadores através de linha telefônica. Com isso, vocês poderiam jogar com um amigo em outra cidade, estado ou até país (pobre de quem tiver que pagar esta conta telefônica). O modem, porém, só pode ser usado com jogos específicos e que ainda não estão disponíveis no Brasil. Já a abertu-

ra do lado direito é uma expansão para os jogos — serve para fazer ligação em série dos cartuchos. Finalmente, o Mega Drive é um aparelho que suporta perfeitamente ficar ligado ou com a imagem pausada por muito tempo. Sem grilos.

SUPER MÔNACO GP 2

Soube que existe um game para o Mega Drive chamado *Super Mônaco GP 2*, mas não encontrei em lugar nenhum. Gostaria de saber algo mais sobre este jogo.
ROBERTO ZANOLLI
Santo André, SP

O game Super Mônaco GP *para Mega Drive realmente existe, mas só está disponível no exterior. Esperamos que ele possa ser encontrado por aqui logo, pois em 1990 recebeu o título de melhor game de esporte.*

MASTER SYSTEM II

Além do jogo *Alex Kidd in Miracle World*, existe algum outro game embutido na memória do Master System II?
JOSÉ MANOEL JUNIOR
Porto Velho, RO

Segundo a Tec Toy, José Manoel, Alex Kidd *é mesmo o único game na memória do seu Master System II.*

RECORDE PERDIDO

Fiz 128 000 pontos no jogo *Top Gun* e mandei uma foto deste recorde para a Editora Abril. Acho que minha carta extraviou-se. O que eu faço agora?
RAFAEL BAZZO
Londrina, PR

Em primeiro lugar, Rafael, parabéns pelo recorde. Se você ainda tem o negativo da foto que mandou pelo correio, faça uma cópia e envie para a gente. Mas, desta vez, não erre o endereço, tá?

NEO GEO

Li na AÇÃO GAMES que o videogame Neo Geo é de 32 bits. Em outra revista dizia que ele tem dois processadores de 16 bits, o que não o transforma num de 32. O que está certo?
JEDAH FARAH BURIA
São Paulo, SP

A fonte da qual extraímos a informação afirmava que o Neo Geo poderia ser considerado um videogame de 32 bits por ter dois processadores de 16. Outras fontes têm uma interpretação diferente, e o assunto acaba sendo mesmo muito polêmico. Pretendemos tirar esta história a limpo e chegar à nossa própria conclusão numa futura matéria sobre o videogame, que já está em pauta para futuras edições.

MSX

O MSX tem muitos recursos. Gostaria de vê-los melhor explorados pela revista.
RICARDO SARDA DA SILVA
Florianópolis, SC

Faremos o possível para atender seu pedido, Ricardo, embora o mercado de games para MSX esteja um pouco desaquecido. Na verdade, tem sido um pouco difícil obter informações sobre lançamentos ou estratégias para jogos. Leitores participantes como você podem nos ajudar muito a elevar o nível da seção de MSX da AÇÃO GAMES. Esperamos sua colaboração e agradecemos as sugestões de jogos que você enviou em sua carta.

PORTA DA ESPERANÇA

Gostaria que vocês me ajudassem a comprar um videogame de terceira geração.

Será que vocês poderiam me fornecer um joystick profissional modelo arcade, pois seu preço é muito caro?
SÉRGIO DE SOUZA CORDEIRO
Brasília, DF

Estou precisando de um Mega Drive para formar um clube de games. Vocês podem me ajudar?
TULIO ARAGÃO DA SILVEIRA
Fortaleza, CE

Gostaria de ganhar um minigame e o cartucho *Mickey no Castelo das Ilusões*, do Master System.
ANTONIO DA SILVA DIAS
Rio Verde, GO

Recebemos inúmeras cartas de leitores que nos pedem equipamentos, games e acessórios por não poder comprá-los. Nós realmente gostaríamos de atender a todos os pedidos, mas é impossível. Por isso é que fazemos promoções e sorteios de prêmios — para que as pessoas tenham a chance de ganhar seu videogame. Quanto mais vocês participarem destas promoções, mais chances terão. De nossa parte, prometemos continuar criando estas oportunidades, OK?

HOT LINE

Como eu faço para ser sócio da Hot Line? Qual é o seu endereço?
DAVDSON P. S. DE OLIVEIRA
São Paulo, SP

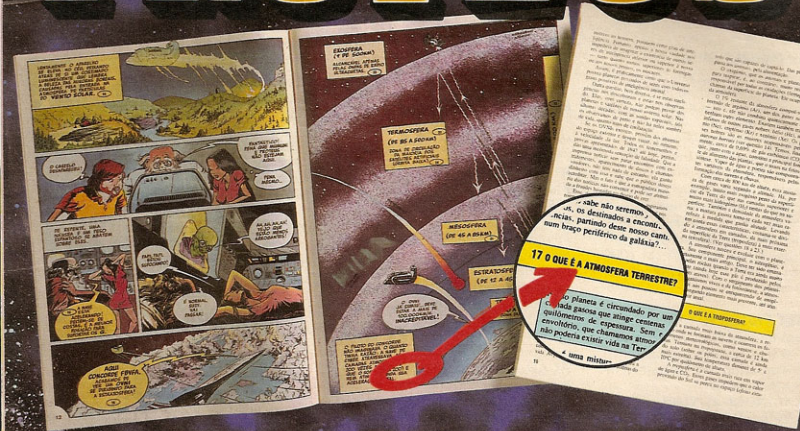
Os serviços do Master Clube e da Hot Line, da Tec Toy, estão à disposição de todos os usuários de videogames Master System (I e II) e também de Mega Drive. Para maiores informações, escreva para o Master Clube — Av. Ermano Marchetti, 576, São Paulo, CEP 05038.

JOYSTICKS

Posso transformar meu controle com fio em joystick de raio infravermelho? Dá para adaptar o controle de um console em outro, trocando o fio ou outro componente?
AIRTON QUIRINO DOS SANTOS
Santo André, SP

Não somos especialistas em engenharia eletrônica, mas à primeira vista as modificações que você gostaria de fazer no seu controle com fio não parecem possíveis. Os joysticks remotos são bem mais sofisticados que os comuns, e se for possível uma transformação ela poderá ficar muito cara — talvez valesse mais a pena comprar um novo. Já a utilização de controles de um console em outro só é recomendável se os equipamentos forem compatíveis. O joystick do Phantom System, por exemplo, pode ser usado num console Dynavision (com adaptação) ou num da Hi Top Game (o plugue é o mesmo). Se você realmente deseja fazer estas combinações, procure uma ajuda especializada.

Escreva para a AÇÃO GAMES — Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479, São Paulo — SP. Reservamo-nos o direito de resumir as cartas por motivos técnicos de edição.

VIAJE COM PROTEUS

A REVISTA DE QUADRINHOS E CIÊNCIA QUE VAI MANDAR VOCÊ PRO ESPAÇO!

PROTEUS pintou nas bancas para mostrar que informação científica e aventuras em quadrinhos podem rolar juntas numa boa. Sem grilos!
É o maior barato! Enquanto você vai curtindo os quadrinhos, vai descolando grandes dicas sobre o Universo e as conquistas da Ciência. Se quiser saber mais, basta você se ligar no encarte que acompanha cada edição de PROTEUS.

- São 5 edições quinzenais.
- 32 páginas de quadrinhos com o novo super-herói Proteus.
- 16 páginas (encarte) com perguntas e respostas sobre o Universo.

Junto com o nº 1, uma pasta muito legal para arquivar os encartes!

Levante o astral.
Leia PROTEUS.
Nas bancas

ALTERED BEAST

Como eu faço para vencer o chefão da última fase no game do Master System?
EDER JOSÉ DOS SANTOS
Guaianases — SP

Você tem de estar transformado em lobo dourado. Fique bem no meio da tela e pule toda vez que o inimigo tentar atacá-lo. Ao cair de volta no chão, parta para cima dele — o chefão estará de costas para você e não terá reação. Use o poder do raio para enfraquecê-lo aos poucos. É preciso repetir esta operação várias vezes.

SPACE HARRIER 3D

Posso obter mais vidas neste jogo? Gostaria também de saber se posso pular a faixa final dos skating, em *Jogos de Verão* (Master System).
LUÍS FERNANDO EVANGELISTA
Carpina — PE

Infelizmente não conhecemos nenhum truque para ganhar vidas extras neste jogo, Luís Fernando. O que talvez possa ajudá-lo são os Continues. Consulte o próprio manual de instrução do joguinho para saber qual é o procedimento. A respeito do skating, de Jogos de Verão, *não é possível pular a faixa final, pois ela marca justamente o Game Over da prova.*

PREDATOR

Se vocês conhecerem algum truque para o game *Predator* (padrão Nintendo) publiquem, tá?
JOÃO BAPTISTA DE SOUSA JR.
Guarulhos — SP

Você é quem manda, JB. Anote aí: para mudar de fase em qualquer parte do jogo, aperte o botão A junto com o Direcional para baixo e para cima rapidamente.

TOP GUN

Gostaria de saber de alguma manha para o *Top Gun 1*, Nintendo.
DOUGLAS FUSCO SANTOS
São Paulo — SP

Para realizar boas aterrissagens, matenha o bico do avião para cima e a velocidade próxima a 275 km/h. Siga à risca as instruções do computador de bordo.

ASTRO WARRIOR

Qual é a melhor estratégia para terminar o jogo *Astro Warrior*, do Master System? E nos casos do *Alex Kidd in Miracle World* e *Eswat?*
CARLOS EDUARDO CATTARIN
Ribeirão Preto — SP

Astro Warrior *é um jogo de pura habilidade manual, e só muito treino e o uso do rapid fire poderão ajudá-lo a melhorar seu desempenho. No* Alex Kidd, *fase da água, você encontrará um polvo dentro de um caldeirão. Elimine o polvo e, quando ele sumir, faça o Alex esfregar a barriga no caldeirão. Com isso, você achará uma passagem secreta. Na seção Top Secret de Master System estamos dando outra dica para este jogo, que poderá ser útil. Já para detonar com o* Eswat, *Carlos, é só dar uma espiada em nossa edição de maio: ela traz todos os macetes!*

ADVENTURE ISLAND

Como eu posso dar Continue neste jogo?
ROGÉRIO CASTILHO
Guarulhos — SP

Experimente apertar simultaneamente os botões A, Direcional para a direita e Start. Estes comandos devem ser dados na tela do Game Over.

BATMAN

Gostaria de saber de uma dica para o *Batmam* do Nintendo, pois acho este jogo muito difícil.
MÁRCIO DE CAMPOS MARINO
São Paulo — SP

Na fase 2, tela 3, você achará goteiras de onde saem bichinhos. Fique ao lado da primeira goteira e soque os bichinhos antes que eles caiam. A cada três socos (você precisa acertar todos), pegue os prêmios que eles deixaram no chão, retornando em seguida à posição inicial. Com isso, você vai ganhar mais power e armas.

PRECISA DE SOCORRO?
Mande uma carta para a redação de AÇÃO GAMES — Seção SOS GAMES, av. das Nações Unidas, 5777, 3.º andar, CEP 05479

Perfil do leitor de AÇÃO GAMES

Os leitores de AÇÃO GAMES são predominantemente do sexo masculino, têm entre 10 e 16 anos e adoram assistir ao *Domingão do Faustão*. Estas são algumas das conclusões da pesquisa com as milhares de cartas enviadas à redação como resposta à promoção Gradiente, veiculada na edição n.° 1. A pesquisa acusou que 96,5% dos leitores são do sexo masculino. A garotada na faixa dos 10 aos 16 anos representa 70,5% do público de AÇÃO GAMES, que adora ler ainda as revistas *Fluir* (11%) e *Set* (9%), também da Editora Azul. Seus programas preferidos são *Domingão do Faustão*, *Gamemania*, *Tela Quente* e, como não poderia deixar de ser, o desenho animado *Os Simpsons*. A grande maioria (74%) desta turma possui um videogame, e 43% costumam alugar cartuchos.

A vinda da Nintendo para o Brasil...

O mercado brasileiro de videogames pode não ser tão grande quanto o japonês ou o americano, mas também não é de se jogar fora. Quem descobriu isso primeiro foi a Sega, há alguns anos estabelecida no país através da Tec Toy. Mas, recentemente, a Nintendo do Japão também percebeu o potencial do nosso mercado e resolveu instalar-se aqui, representada pela Seito, uma poderosa multinacional japonesa que é também representante da Nintendo no México. Até a data de fechamento desta edição, a Seito ainda não havia divulgado o nome de sua parceira no Brasil — teria que ser uma empresa do setor eletrônico e, de preferência, com instalações industriais em Manaus.

...E seus prováveis planos

Com sua vinda para o Brasil, a Nintendo pode causar uma revolução no mercado, exigindo que os fabricantes de videogames e cartuchos compatíveis com o padrão parem de comercializá-los. Em português claro, será o fim da pirataria, já que nenhum desses fabricantes foi autorizado por ela. Além dos legítimos consoles e cartuchos Nintendo, o consumidor brasileiro também terá acesso à linha Game Boy e Super Famicom. E por que não?

Campeonato Paulista: games mais votados

Estes são os games preferidos da moçada que está participando do 1.° Campeonato Paulista de Videogame, promovido pela JK Promoções e patrocinado pela AÇÃO GAMES. A lista abaixo foi apurada uma semana antes do encerramento das inscrições, época em que ocorreu o fechamento desta edição. Até aquela data, haviam sido abertas cerca de seis mil cartas de inscritos.

Padrão Master System

Kenseiden
Thunder Blade
Astro Warrior
After Burner
Alex Kidd in Miracle World
Alex Kidd in Shinobi World
Altered Beast
Double Dragon
Shinobi
R-Type

Padrão Nintendo

Back to the Future 2 e 3
Mega Man 2
Tartarugas Ninja 2
Super Mario Bros.
Rad Racer
Double Dragon
Robo Warrior
Super Contra
Ninja Gaiden
Gradius

Battletoads agora também no Game Boy

Battletoads, game da Tradewest para Nintendo 8 bits que está arrebentando nos Estados Unidos, ganhou também uma versão para o Game Boy. O portátil da Nintendo terá, até o Natal, os games *Tartarugas Ninja 2*, *Castlevania 2* e *Double Dribble*, todos da Konami.

Cartuchos de 8 bits com gráficos de 16

A Camerica, produtora de games dos Estados Unidos, está perto de realizar o sonho de muitos gamemaníacos. Até o início do ano que vem ela estará lançando um supercartucho de 8 bits, que, graças a um superchip (componente eletrônico), será capaz de exibir gráficos com qualidade de 16 bits! Os cartuchos também serão múltiplos, trazendo quatro games em sua memória de 2 Mega.

Jogos em CD para videogames Nintendo

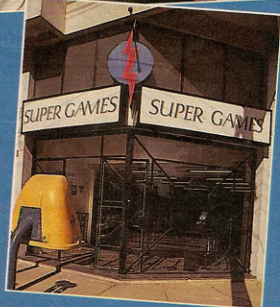
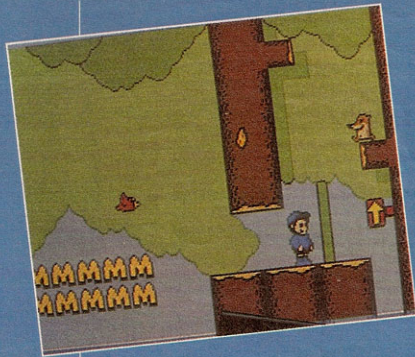
A incrível Camerica também está desenvolvendo um dispositivo que permite usar um toca-discos laser comum para rodar jogos em CD nos consoles Nintendo de 8 bits. O dispositivo terá dois cabos: um para conexão à entrada de fone de ouvido do CD Player e outro para ligação com o console. Você coloca um game em CD no seu toca-discos laser e... tchan! É só jogar. Ainda não foram divulgados maiores detalhes sobre a invenção — seu preço ou quando chegará ao mercado.

Novos & Usados

Muito comum nos Estados Unidos, a comercialização de cartuchos usados está começando também no Brasil. Quem lançou a moda foi a Game Power, de São Paulo, uma empresa especializada em compra e venda de cartuchos usados. A Game Power também compra cartuchos diretamente do fabricante, podendo revendê-los a preços mais em conta. Para compra, venda e pedido de informações pelo correio, o endereço é Rua Cotoxó, 37, Perdizes, São Paulo, SP, CEP 05021, telefone (011) 570-4251.

Locadora com Cabines de Teste

Cada vez mais locadoras de videogames pipocam por todo o Brasil. A fórmula de quase todas não varia muito: uma porção de cartuchos e alguns acessórios para alugar. Para fugir do lugar comum, a locadora Super Games, de São Paulo, transformou-se numa verdadeira loja de conveniência para os gamemaníacos, onde a principal novidade são as cabines de teste. Escuras e com som estéreo, as cabines — uma com game Nintendo e outra com Sega — permitem que o cliente pilote o jogo que está comprando ou alugando. "Assim, ninguém se arrepende depois", garante um dos sócios, André Nudelman. "Experimentei o *Super Mônaco GP* e até parecia que eu estava num autódromo", entusiasmava-se o garoto Rodrigo ao testar uma cabine.

Usando sua experiência de ex-gerente da Super Charger — distribuidora de games padrão Nintendo —, Nudelman bolou uma série de promoções para agitar a loja. Todos os meses são realizados campeonatos nas cabines de teste. Agora, em setembro, a promoção do mês será a Semana do Mário. Todos que tiverem este nome ou estiverem acompanhados de algum Mário receberão descontos para associar-se. Brevemente, a Super Games enviará um boletim informativo aos seus associados, com estratégias e novidades. O endereço é alameda Barros, 945 tel. (011) 825-4317. A locadora também vende cartuchos, controles e acessórios pelo correio.

McDonalds, hamburguers e videogames

A maioria dos jogadores de videogames está na faixa de idade entre 8 e 16 anos. Os mais fanáticos comedores de hamburguers também. A produtora Virgin Games sacou esta coincidência e resolveu produzir um jogo para Nintendo 8 bits chamado *McKids*. Na McDonallândia, os McKids precisam recuperar a bolsa de Ronald McDonald, passando por vários e longos estágios. O game lembra as aventuras de Super Mário e está pintando agora no mercado americano.

Double Dragon no Mega Drive...

Os jogadores mais radicais de Mega Drive vão adorar a novidade: em setembro, no Japão, será lançado o supermovimentado *Double Dragon 2 — The Revenge*. O game é muito parecido com a já conhecida versão dos fliperamas, trazendo os mesmos movimentos dos personagens e riqueza de gráficos que fazem deste jogo um grande sucesso. Lançamento da Palsoft.

...e R-Type no Super NES

O best-seller espacial *R-Type* já não é mais um privilégio de quem tem um Master System. Surge no Japão a versão deste game para o Super Famicom (Super NES), com gráficos e ação totalmente radicais. A variedade de armas à disposição do jogador também é chocante: são cinco tipos, fora a arma de plasma.

Clube facilita a compra de videogames

Que tal comprar um Master System ou Mega Drive em até 12 vezes, sem juros? Através do Clube Amigos da Tec Toy você poderá fazer uma compra programada do seu videogame, pagando parcelas mensais na rede bancária. Os pontos de venda do Clube estão nos principais magazines e lojas de brinquedos, como Lojas Americanas, Mesbla ou DB Brinquedos. A promoção está valendo para as praças de São Paulo, Santos, Campinas e Rio de Janeiro, devendo estender-se também, com o tempo, a outras cidades brasileiras. Para entrar nessa, é preciso ir a um estande do Clube nas lojas credenciadas, preencher um contrato (só os maiores de 18 anos podem fazer isso) e esperar as fichas de pagamento chegarem todo mês pelo correio. Aí, é só pagar as prestações no banco. Você receberá seu videogame após o pagamento da última parcela. O valor das prestações é calculado a partir do preço à vista do produto, estabelecido pela própria Tec Toy. Em julho, por exemplo, a parcela de um Mega Drive com adaptador para pagar em seis meses era de 41 mil cruzeiros. E, se no decorrer do plano, o preço do aparelho for reajustado, esse aumento só será repassado às parcelas seguintes e no mesmo percentual. Dessa forma, se o preço do aparelho for reajustado em 10%, as próximas prestações também sofrerão acréscimo de 10%.

Vem aí Mega Man 4

Se liga só nos jogos para Nintendo de 8 bits que estão pintando no mercado americano. Da Capcom destacamos a superaventura *Mega Man 4*, nas lojas a partir de novembro, e *Little Mermaid* (Pequena Sereia), game estilo Walt Disney, já disponível nos States. A Konami está preparando uma lista de lançamentos para este Natal com nada menos que *Contra 3*, *Where in Time Is Carmen San Diego* (continuação do *Carmen San Diego*) e *Star Trek*.

Bringuedos Laura

SUPER FITAS EM PROMOÇÃO ESPECIAL ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

TEC TOY

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

CHARGER

BREVE LANÇAMENTO GAME-GEAR DA TEC-TOY COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

O MUNDO DOS GAMES NOS SHOPPINGS

LINHA DE MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE - GAME BOY NINTENDO - PHATOM SYSTEM

SUPER CHARGER - MINI GAMES (CASIO - NINTENDO - TEC-TOY)

- Acessórios
- Grande variedade de jogos

• Facilita-se pagamento • Aceita-se cartão de crédito

• Vendas via sedex p/ todo Brasil

- Morumbi Shopping - Piso Térreo **Fones: (011) 531-7293/535-5261**
- Shopping Paulista - Piso Maestro Cardim **Fones: (011) 251-2818/289-1058**

SEGA

Na luta de gigantes pelo mercado mundial de videogames, as duas empresas lutam com poderosas armas: novos personagens e jogos cada vez mais chocantes

Não dá mais para segurar. A guerra foi declarada, e em setembro as coisas devem esquentar nos Estados Unidos. De um lado, pela Sega, entram em cena Sonic — um porco-espinho supersônico —, os aloprados alienígenas Toe Jam e Earl e Mickey Mouse em sua nova aventura, chamada *Fantasia*. São todos lançamentos para Genesis (Mega Drive). Do outro, defendendo a Nintendo, está Super Mário — o famoso baixinho de bigodes, desta vez acompanhado de um simpático dinossauro voador — estreando no mercado americano junto com o Super NES, de 16 bits. O motivo da briga é um só: conquistar corações e mentes dos fanáticos por videogames e detonar o reinado dos consoles de quarta geração. Um trailer dessa briga foi visto durante uma superfeira de jogos eletrônicos: a Consumer Electronic Show, realizada em Chicago (EUA), em junho. Lá estavam as novidades em games que vão bombear adrenalina nos gamemaníacos nos próximos meses e que a nossa revista traz em primeira mão para você.

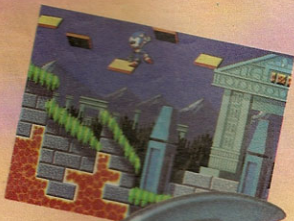
NINTENDO

SEGA ATACA COM MICKEY, SONIC E ALIENÍGENAS

Dois alienígenas muito espertos e descolados são os personagens mais engraçados dos últimos tempos inventados pela Sega. Toe Jam é o baixinho e Earl o gordo de óculos. Eles vêm do planeta Funkatron e são especialistas em cultura pop e "junk food" — hamburguer, cahorro-quente, pizza, sorvete e outras bugigangas. O único problema é que Earl não é lá muito esperto e deixou sua nave cair na Terra. Resultado: Toe Jam e Earl devem encontrar os pedaços da nave para sair desse planeta maluco. Não vai ser fácil. Dentistas loucos com brocas barulhentas, donas de casa com carrinhos de supermercado, cupidos e estranhos Nerd Herds perseguem os coitados.

Dançando muito funk e rap — afinal eles são dois caras muito descolados —, Toe Jam e Earl partem para as aventuras

no planeta Terra. No caminho encontram presentes (eles adoram!) como skates e tomates, que usam para fugir dos inimigos. Conforme adquirem mais experiência eles sobem de nível e ficam mais espertos. Mas segure um pouco a vontade de jogar, pois Toe Jam e Earl só chegam às lojas em outubro — e nos EUA.

Sonic, um lançamento supersônico

Outra arma da Sega para abafar o lançamento do Super NES é *Sonic, The Hedgehog.* Game de padrão excelente, com bons gráficos e som radical, este jogo é apaixonante e passa a vir junto com os consoles Genesis nos Estados Unidos. Veja maiores detalhes em nossa matéria especial de lançamento, na página 22.

Para sua briga com a Nintendo, a Sega pediu mais reforços para a turma Disney. Depois do Castelo das Ilusões, Mickey Mouse volta a atacar com o cartucho *Fantasia,* que começa a ser vendido este mês. O jogo só serve para o Genesis (Mega Drive). Para quem não lembra, *Fantasia* é aquele filme do Disney com muita música e cenários e personagens fantásticos como os cogumelos dançantes e as fadinhas. O jogo tem tudo isso e mais o Mickey atacando de aprendiz de feiticeiro. Para recuperar objetos mágicos e notas musicais, o rato tem que passar por cenários nos quatro elementos — água, terra, ar e fogo. Se conseguir, realiza o sonho de ser feiticeiro.

MÁRIO, A ARMA DO SUPER NES

Para promover as vendas do Super NES, que está sendo lançado agora em setembro no mercado americano, a Nintendo está apostando em seu superastro Super Mário, desta vez acompanhado do dinossauro Yoshi — aquele que come tartarugas e cospe bolas de fogo. O cartucho *Super Mario World,* que traz estas novidades, virá junto com o novo console.

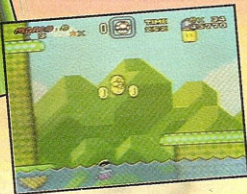
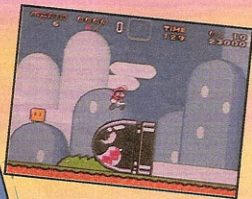
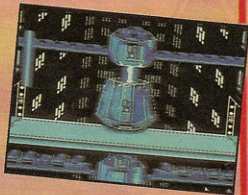
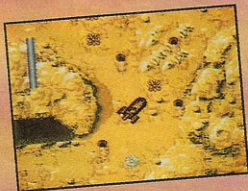
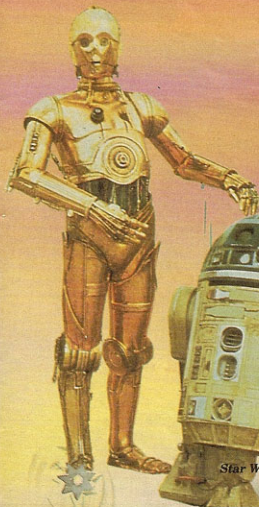
A empresa promete que até o final do ano o Super NES vai ter pelo menos 18 cartuchos. Entre eles está o *SimCity,* um simulador de cidades onde você é o prefeito. Construa sua cidade e veja se consegue cuidar dela direito. A tarefa é complicada. Crime, poluição e problemas de tráfego atrapalharão você.

Mário ataca novamente no Super NES

SimCity: brincando de prefeito

A famosa saga de *Zelda* volta a atacar, desta vez no Super NES. Volte ao reino de Hyrule com o herói Link e a princesa Zelda. Garantidos: labirintos intrincados, monstros apavorantes e quebra-cabeças complicados.

Zelda: desafios intrigantes

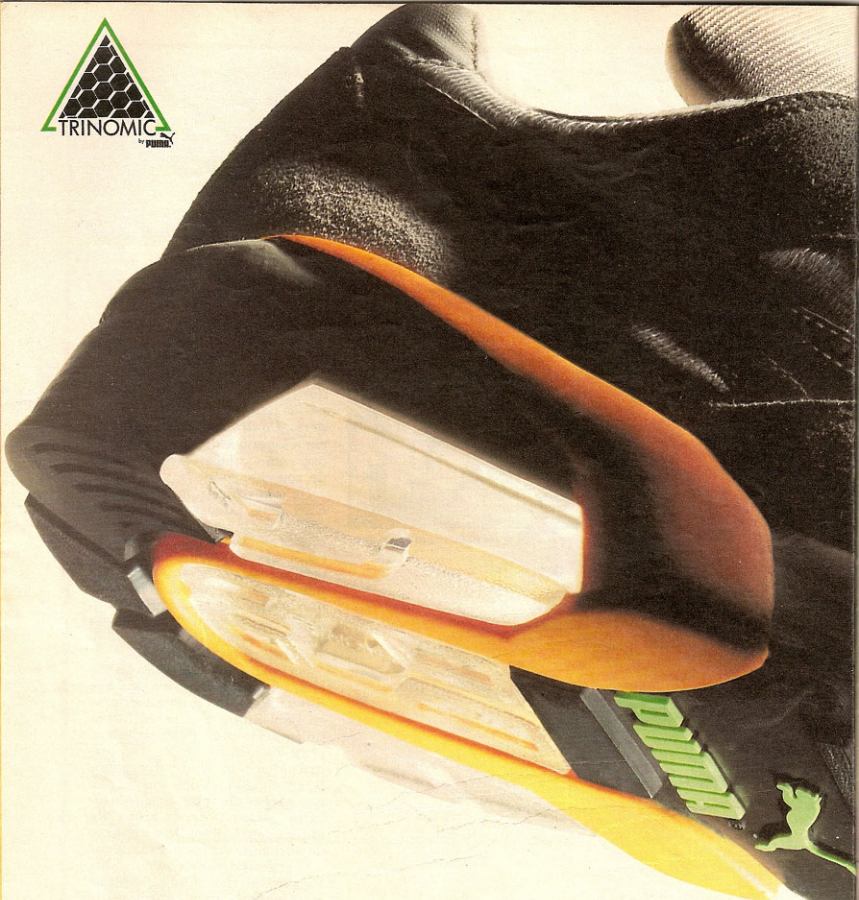
SEGA

Star Wars: se o filme já foi bom, imagine o game...

STAR WARS: PRA 8 BITS NÃO PERDER O PIQUE

Apesar de todo o barulho, a força continua com os 8 bits. Se você tem um Nintendo, pegue o babador porque a novidade é chocante: *Guerra nas Estrelas (Star Wars)* e o *Império Contra-ataca,* dois filmes emocionantes do George Lucas que estão inteirinhos na telinha de seu videogame.

Os jogos foram mostrados no CES pela LucasFilm Games e JVC. Dá até para sentir o ventinho das naves na orelha. As empresas capricharam e colocaram todos os efeitos especiais possíveis nos cartuchos. Sons incríveis, cenários tridimensionais e emocionantes cenas de batalhas espaciais não vão deixar você quieto na cadeira.

No primeiro episódio/cartucho, chamado *Star Wars,* Luke Skywalker, Han Solo e a Princesa Leia lutam contra as forças do Império para destruir a horrível Estrela da Morte. De quebra, eles têm ajuda dos robôs R2D2 e C-3PO. Você vai explorar vários planetas e enfrentar gente como o povo da areia. Novidade legal: durante o jogo, pode-se dirigir vários personagens.

O segundo cartucho/episódio, *Empire Strikes Back* (*O Império Contra-ataca*), continua onde o primeiro parou, igualzinho ao filme. Depois de destruir a Estrela da Morte, você agora vai viver outras aventuras com Luke Skywalker. Como a emocionante luta final com Darth Vader, com direito a espadas de laser e tudo. Que a força esteja com você!

TRINOMIC
by PUMA
PUMA
PUMA
TRINOMIC VISION
MACHTS MIT QUALITÄT
Trinomic Vision é o novo tênis da Puma. Ele foi feito exclusivamente pra quem pratica jogging. Por causa do seu sistema Trinomic, você vai ter mais estabilidade, mais flexibilidade e muito mais aderência ao solo na hora de decolar. Fora que, provavelmente, vai ter o tênis mais bonito da pista. A gente não vai pedir pra você ir voando comprar um. Mesmo porque você não vai conseguir voar com esse seu tênis aí. Mas bem que você podia vir correndo. Trinomic Vision vai ficar pouco tempo nas lojas.

QUEM DISSE QUE
O HOMEM
NÃO FOI FEITO
PARA VOAR?
W/Brasil

LANÇAMENTOS NACIONAIS

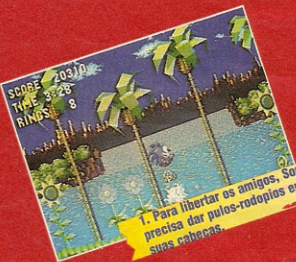
SONIC THE HEDGEHOG

O novo herói dos videogames é um porco-espinho azul que coleciona argolas douradas e corre como um jato. É Sonic, personagem que já está fazendo sucesso em todo o mundo e chega ao Brasil em setembro, num lançamento da Tec Toy para o Mega Drive

Super Mário que se cuide: seu novo rival Sonic, The Hedgehog, é o personagem mais rápido que já cruzou a tela de um videogame. Lançado pela Sega para abafar o sucesso de *Super Mario World,* no Super NES (videogame de 16 bits da Nintendo americana), o game deste simpático porco-espinho tem cenários belíssimos e músicas chocantes — uma delas até parece lambada, imagine só.

A missão do espinhudo é libertar seus amigos animais da maldição do Dr. Robotnik, um maluco que transformou a todos em robôs. O herói tem apenas duas armas: o pulo-rodopio e a disparada, situações em que ele gira tão rapidamente que até parece uma serra elétrica.

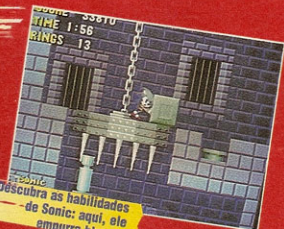
No caminho, Sonic tem que apanhar todas as argolas que surgem. A cada 100 argolas acumuladas, ele ganha uma vida. Mas basta uma topada com um robozinho ou um passo em falso para o abismo e Sonic perde todas de uma vez, e aí é preciso começar tudo de novo. Se terminar um estágio com um bom número de argolas, surgirá no final da fase um argolão que fica girando. E se Sonic conseguir saltar por dentro deste argolão, surpresa! Ele vai para um estágio de bônus onde poderá encontrar a Chaos Emerald, uma pedrinha que lhe dará um Continue!

Os jogadores fuçadores vão amar este jogo, cheio de passagens secretas, vidas escondidas, truques e manhas para descobrir. Fique esperto: na copa das palmeiras da primeira fase existem molas — para fazê-lo pular mais alto — e caixas com itens — que entre outras coisas dão invencibilidade temporária ou supervelocidade ao Sonic. Prepare seus dedos, porque este é um jogão!

1. Para libertar os amigos, Sonic precisa dar pulos-rodopios em suas cabeças.

2. Graças à supervelocidade, o porco-espinho pode fazer loopings como este.

3. Cuidado! A menor distração significa a perda das argolas.

4. Se conseguir chegar ao final da fase com muitas argolas, aparecerá este argolão.

5. Este é o visual da fase de bônus, onde Sonic achará a pedrinha do Continue (em azul, no meio das argolas).

6. Descubra as habilidades de Sonic: aqui, ele empurra blocos.

7. Use a criatividade para escapar dos perigos.

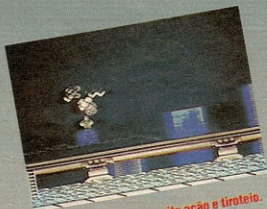
8. Sonic pode espiar o que há em cima e embaixo dele: a imagem se desloca.

LANÇAMENTOS NACIONAIS

FORGOTTEN WORLDS

Este é um game do tipo combate futurista, em que o Guerreiro Sem Nome luta sozinho em batalhas sem tréguas. Para descansar da artilharia, aperte o botão 2 e você verá surgir uma espécie de lojinha onde se pode conseguir diversos itens. Além dos medicamentos — que restauram seu medidor de energia —, existe uma infinidade de armas: lasers, bombas de napalm, canhões vulcânicos, bolas de fogo, mísseis e outros artefatos. A melhor arma é a burner, com alto poder de destruição.

1. O Guerreiro Sem Nome tem um arsenal à sua disposição...

2. ... que pode ser adquirido numa lojinha.

3. São várias telas de muita ação e tiroteio.

Título: Forgotten World
Padrão: Master System
Criação: Capcom
Lançamento: Tec Toy

GRÁFICO	SOM	DESAFIO

JOGOS OLÍMPICOS

Título: Jogos Olímpicos
Padrão: Master System
Criação: Epyx
Lançamento: Tec Toy

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

Como o próprio nome sugere, temos aqui um game inspirado nos Jogos Olímpicos. São cinco modalidades: salto com vara, corrida em 100 metros rasos, ginástica olímpica, saltos ornamentais e natação estilo livre. Um dos mais difíceis é o salto com vara, pois é comum "queimar" as tentativas deixando a vara encostar na barra de altura. Os juízes do game são meio pão-duros na hora de dar as notas, e você terá que se esforçar. Dica para o salto ornamental: colocar o botão Direcional para a esquerda para que o atleta dê o salto mortal. Colocando o Direcional para cima, ele cairá na água de cabeça.

1. Na modalidade salto com vara, cuidado para não queimar.

3. Quanto mais técnica, maior a pontuação nos saltos ornamentais.

2. Na ginástica olímpica, uma grande variedade de saltos.

4. Escolha sua delegação e ouça o hino nacional do país.

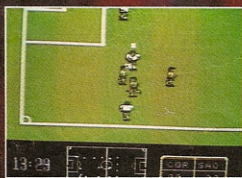
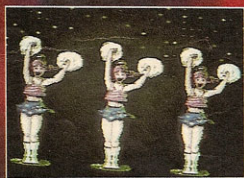
Título: Futebol
Padrão: Nintendo americano
Criação: American Video
Lançamento: Milmar

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

FUTEBOL

1. Campeonato Brasileiro: escolha seus times.

Este é o primeiro game com letreiros em português e coisas da realidade brasileira. Padrão Nintendo americano, *Futebol* está sendo comercializado no Brasil pela Milmar — empresa que adquiriu o Copyright da produtora de games American Video, licenciada pela Nintendo. Com isso, a Milmar tem a possibilidade de abrasileirar alguns joguinhos. Na tela de apresentação de *Futebol* aparecem instruções em português e os emblemas de oito times brasileiros: Corinthians, São Paulo, Palmeiras, Santos, Flamengo, Fluminense, Vasco e Internacional de Porto Alegre. Pena que a adaptação fique só por aí, já que os uniformes dos jogadores não são os originais dos times. Vale a pena conhecer *Futebol*, um jogo interessante, movimentado e com bom grau de realismo.

2. Até que enfim, um game com palavras em português.

3. *Futebol:* bom grau de realismo.

4. Na hora do intervalo, as meninas dão um show com os pompons.

Outros games da Milmar

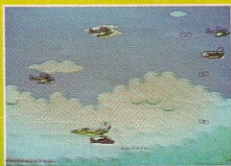
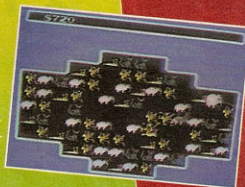
Estes são alguns dos jogos que a empresa lançou no início deste semestre para o padrão Nintendo americano

PYRAMID

Este jogo é a versão de *Tetris* no Egito Antigo. Você tentará encaixar peças de formato triangular ao som de uma música estilo "encantador de serpentes".

KRAZY KREATURES

Se um elefante já incomoda muita gente, imagine 20, 30 ou mais. Em *Krazy Kreatures*, você terá que alinhar elefantes, gatos, cobrinhas e outros bichos para fazê-los desaparecer da tela. Game de inteligência e reflexos rápidos.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

DOUBLE STRIKE

Outro game de combate aéreo, porém mais limitado. Pode agradar ao público na faixa infantil.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

F 15 CITY WAR

Numa comparação com o *After Burner*, do Master System, este jogo perderia em qualidade sonora e recursos, mas ganharia em cenários e variedade de telas. Boa pedida para quem gosta de combate aéreo.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

Cheg
Master S

E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode jogar
Alex Kidd in Miracle

ou o ystem® II.*

* Acompanha 1 joystick.

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System®. E o jogo
World já vem na memória!

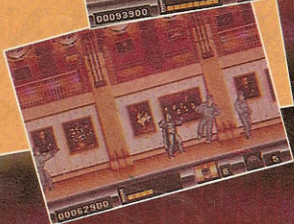
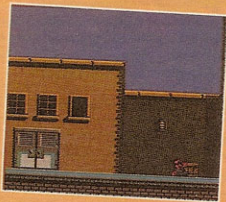
* OS ÓCULOS 3-D E A PISTOLA LIGHT PHASER SÃO COMPATÍVEIS COM O MASTER SYSTEM II E VENDIDOS SEPARADAMENTE.

LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS

NOS TELÕES E NAS TELINHAS

Estes são os mais novos games baseados em filmes que já estão rolando nos Estados Unidos

BATMAN *(Genesis/Mega Drive)*

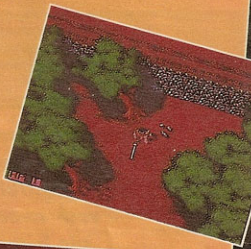
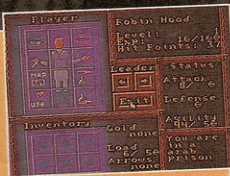
Morcegos me mordam! Batman é um dos mais novos games baseados em filmes que os americanos estão tendo o privilégio de curtir. Com uma respeitável memória de 4 Mega, este jogo da Sunsoft reproduz, em gráficos chocantes, os cenários escuros e sinistros da aventura no cinema. São sete estágios de muito agito, aventura e implacável perseguição ao arquiinimigo Coringa, desta vez mais cínico e maquiavélico do que nunca. Conseguirá nosso herói de capa negra salvar a cidade de Gothan City? Conseguirá eliminar o Coringa e resgatar sua amada Vicky Vale? Não perca a continuação dessa bat-história em nossas futuras edições!

HUDSON HAWK *(Nintendo)*

O espertíssimo ladrão Hudson Hawk está em liberdade depois de curtir dez anos de cana. Ele bem que tentou levar uma vida honesta, mas o casal de milionários Minerva e Darwin Mayflower impõe-lhe uma terrível chantagem: ou Hawk rouba três artefatos de Leonardo Da Vinci ou ... seu melhor amigo morrerá. Esta é a história de Hudson Hawk, game da Imagesoft baseado no filme em cartaz nos Estados Unidos e estrelado por Bruce Willis — aquele de *A Gata e o Rato*. O jogo é do tipo ação e estratégia, tendo como objetivos roubar os artefatos desejados pelo casal de chantageadores e escapar da polícia.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

ROBIN HOOD *(Nintendo)*

O lendário herói que roubava dos ricos para dar aos pobres é o novo personagem de videogame que está pintando agora em setembro nos States. Produzido pela Arcadia, este game mistura ação, aventura e pitadas de estratégia em doses equilibradas. Robin Hood tem aqui uma missão agitada, tendo que participar de duelos, embrenhar-se na floresta de Sherwood e até interromper um casamento antes do fatídico "sim".

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

THE ROCKETEER *(Nintendo)*

Um dos games mais comentados atualmente nos EUA é *The Rocketeer* — até porque seu lançamento pegou carona no do filme de Walt Disney, com o mesmo nome e personagem. O pacato aviador Cliff Secord inventa um foguete com o qual o ser humano pode voar livremente. O que Secord não poderia imaginar é que sua máquina interessaria aos agentes da SS Nazista, que então passam a persegui-lo. Além de safar-se dos agentes, o herói precisa salvar a namorada Jenny das garras de Neville Sinclair, ator de cinema que oculta a identidade de nazista. Game da Bandai.

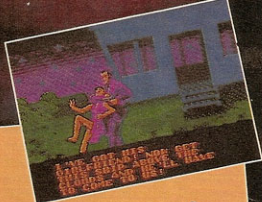
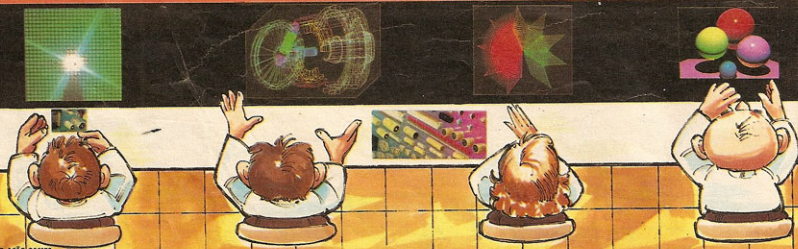



GRÁFICO | SOM | DESAFIO

Assim nascem os VIDEOGAMES

Fomos à fábrica da Tec Toy para mostrar a você como são feitas estas incríveis maquininhas

Alguma vez você já parou para pensar o que tem dentro de seu videogame? Ou então ficou horas imaginando como é feito? Pois é, a AÇÃO GAMES foi até a fábrica da Tec Toy em Manaus e conferiu passo a passo o processo de fabricação dos videogames e de outros acessórios. Agora, use o máximo de sua imaginação para visualizar a fábrica onde nascem os videogames. Faça de conta que é um jogo, cheio de escadas, corredores, gente, máquinas e você é o operário.

Tudo começa numa linha de montagem em que as pessoas sentam, umas ao lado das outras, diante de uma mesa comprida e com uma esteira rolante. Cada uma monta determinada parte do aparelho, que desliza sobre a esteira.

É na linha de montagem que ocorre o processo de montagem dos componentes eletrônicos sobre uma placa de fibra de vidro sintético. Toda montadinha, a placa passa pela limpeza e soldagem dos componentes. A solda, composta de estanho e chumbo, "ferve" à temperatura de 250° C. Em seguida, ocorre a revisão e ajuste dos componentes.

Na etapa seguinte, computadores testam as placas. Se apresentarem algum defeito, elas seguem para um técnico consertar.

Todo o processo de montagem, soldagem e revisão das placas é o mesmo, tanto para videogames quanto para cartuchos. Em seguida, elas são enviadas ao setor de revestimento, onde recebem as peças que compõem o acabamento externo — a caixa do console, do cartucho, adesivos etc... É como na fabricação de um carro: depois do motor estar fixado no chassi, ele recebe a carroceria, as portas, vidros, acessórios etc.

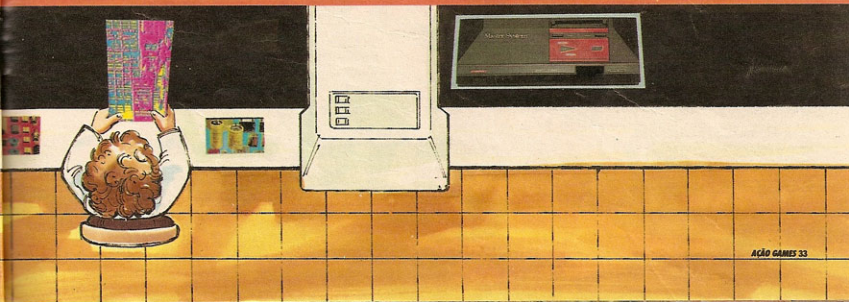
Cenas da montagem do Master System: parafusamento da caixa metálica (acima), colagem de adesivos no joystick (esquerda) e fechamento final do console (direita)

No caso da pistola a laser e dos joysticks, segue-se o mesmo sistema. E sempre tem uma pessoa para testar o funcionamento. O responsável pelo teste da pistola, por exemplo, pega cada uma, aponta para uma TV ligada com pontos marcados e atira neles. É como se você estivesse jogando e atirando nos alvos dos jogos. Já o teste do joystick é feito numa máquina especial.

Bem, é assim que o seu videogame e seus respectivos joguinhos são confeccionados. Tanto a Tec Toy quanto outras fábricas de videogame seguem o mesmo modo de fabricação. Agora só nos resta conhecer o laboratório e a mente dos gênios que inventam esses jogos malucos, que deixam todo mundo grudado nos joysticks.

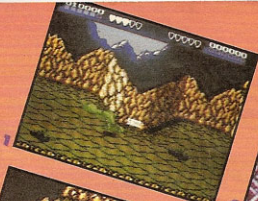
A Tec Toy tem desenvolvido continuamente sua capacitação tecnológica e importa cada vez menos componentes do Japão. Do joystick ela fabrica tudo, com exceção da manta de borracha condutiva (que dá o contato), feita no Japão. Já a pistola tem apenas três componentes importados.

O Game Gear tem basicamente os mesmos componentes do Master mas, por ser mais compacto, seu processo de fabricação é mais caro e complexo. O maior problema na produção do portátil é a fixação da tela de cristal líquido, pois não pode haver sequer um cisquinho microscópico de poeira nessa operação. Por isso, ela é feita numa máquina especial que a Tec Toy importou do Japão.

Quanto mais bits tiver um videogame, mais difícil será compactá-lo. Os técnicos da Tec Toy dizem que é quase impossível desenvolver um Mega Drive portátil. Mas os japoneses ainda vão chegar lá.

NINTENDO

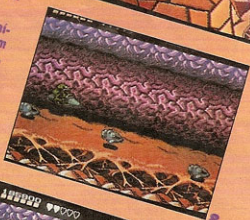
BATTLETOADS

As tartarugas que nos perdoem, mas estes sapos são mesmo radicai Battletoads merece nota 10 em tud gráficos, músicas (que embalo!), ação e desafio. Prepare seus dedos para embarcar na aventura dos sapos Zitz e Rash contra a malévola Dark Queen e os habitantes de seu estranho planeta. Nosso piloto, Christian Zaharic, dá nessa superestratégia algumas dicas para você desempenhar melhor nas fases dos planos A e B (os dois primeiros mundos). Você terá que fazer várias coisas, como andar de jet ski, esmurrar alienígenas ou subir rampas de gelo. Na próxima edição mostraremos a conclusão deste superjogo. Até lá!

Nos planos de ação dos sapos estão representadas as fases pelas quais você irá passar. O estágio da Ice Cavern, que requer muita habilidade, pode ser pulado com uma warp zone.

1. O sapo é bom de briga. Quando ele dá uma seqüência de socos, o sexto é sempre o golpe de misericórdia. Olha só o tamanho de sua mão!

2. Quando derrotado, o alienígena na compridão deixa suas pernas espalhadas pelo chão. Pegue uma delas e use-a para bater nos outros que aparecerem.

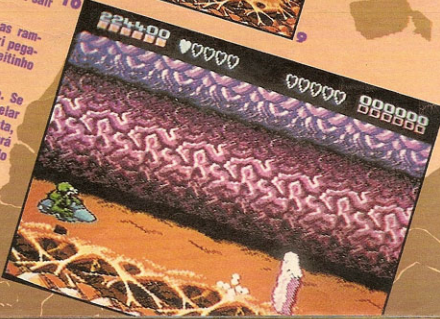
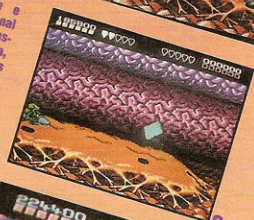
3. Você poderá pegar uma carona no dragão voador. O difícil é sair dele depois!

4/5. O sapo fica de queixo caído quando encontra um inimigo muito grande. Mas este aí, no final da primeira fase, não dará muito trabalho: jogue pedras contra sua mira e ele estará fora de combate.

6. Descendo pelo buraco (fase 2), evite os urubus: eles tentarão cortar sua corda.

7. Encostando-se à parede e apertando o botão Direcional para o lado, seu sapo vai se transformar em pêndulo. Nesta forma, basta um tranco para destruir as câmeras.

8. Na fase 3, você vai entrar numa corrida de jet ski voador. Mas não pense que será fácil, pois há muitos obstáculos para desviar. Memorizar a seqüência de barreiras e descobrir o ritmo de manobras são as únicas maneiras de sair dessa corrida maluca.

9. Não deixe de pegar as rampas. Com elas, o jet ski pegará impulso e aterrissará direitinho do outro lado.

10. Agora, um truquezinho. Se você conseguir atropelar esta cruz, antes da décima mureta, pegará uma warp zone que o levará direto à segunda fase do segundo mundo. Legal, né?

11. Se você não se esborrachou muito na corrida de jet ski, chegará à primeira etapa do Plano B. No chão de gelo é difícil controlar o sapo, que desliza o tempo todo.

12. Na fase gelada, um estalactite poderá cair em sua cabeça...

13. ... ou você poderá ser atingido por bolas de neve arremessadas pelos bonecos.

14. A subida das rampas é um sufoco, e ainda existem uns blocos de gelo para atrapalhar.

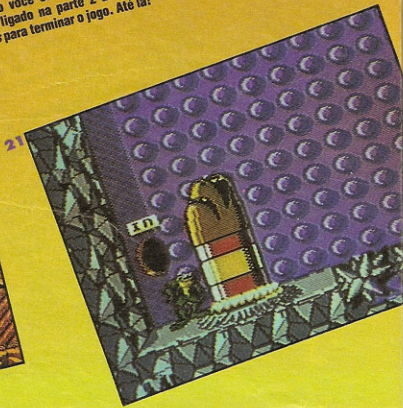
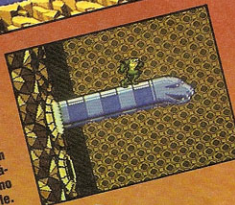
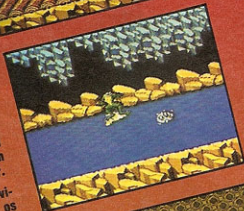
15. Na segunda fase o sapo vira surfista. De todos os obstáculos, o mais difícil é o redemoinho. Passe por eles em ziguezague.

16. Em terra firme, você encontrará o alienígena pernudo novamente. Pegue uma das pernas: ela será útil.

17. Mais adiante, vai pintar um ratão que tentará chicoteá-lo com seu rabo. Prense o bicho no canto da tela e desça paulada nele.

18. Na próxima sessão de surfe, a novidade são estas minas. Encostou, dançou.

19/20/21. A última etapa do Plano B é esquisitíssima. Nela, o sapo tem que pegar carona nas cobras para subir até a saída da tela. Sua habilidade será muito exigida, mas ajuda muito tentar memorizar o padrão de movimento das serpentes. Neste número, a gente vai parando por aqui. No mês que vem, quando você estiver mais craque, fique ligado na parte 2 de *Battletoads* para terminar o jogo. Até lá!

TZ

COLOQUE A TZ NA MEMÓRIA DO SEU GAME. ELA VAI DETONAR SUAS JOGADAS

ESTOJOS P/ GAMES
Proteje e organiza seus cartuchos.

CARTUCHOS P/ GAMES
Grande variedade de cartuchos para todos os modelos de videogames.

GAME BAG
Bolsa acolchoada para transporte de seu videogame, console, cartuchos, pistola e joysticks. Anti-Impacto e impermeável.

GRANDE VARIEDADE DE ESTANTES P/ GAMES.

Aceitamos todos os cartões de crédito inclusive p/ compras efetuadas por telefone!

TEMOS TUDO PARA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES

(ESTOJOS, EXPOSITORES, PAINÉIS, MATERIAL GRÁFICO COMPLETO, ETC.)

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito.

Atendemos de 2ª a 6ª das 8:00 às 20:00 hs e aos sábados até às 19:00 hs.

FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU PESSOALMENTE À:
Rua dos Buritis, 436 - São Paulo - CEP 04321 - Tel: (011) 578-7277 - Fax: (011) 578-1031
Junto a Estação Jabaquara do Metrô

STAMP

NINTENDO TOP SECRET

SILVER SURFER

Num jogo tão ferrado quanto este, só podia mesmo haver truques escondidos. Há uma tela oculta que permite o uso de senhas, que só aparecerá se você apertar os botões Direcionais dos dois controles para cima, simultaneamente. Agora, use estas passwords para conseguir efeitos especiais:

CKWJT4 — todas as armas
SJM33 — Continues ilimitados
KJTTJK — invencibilidade

GOAL

Aí vão mais algumas passwords para quem quiser começar por jogos diferentes. Anote:

Semifinais EUA x Brasil
NTXAREZCGWLOKWFK
Finais EUA x URSS
NTXAREZCGWLKWFL
LEONARDO AMADO BOTELHO
Niterói — RJ

WILLOW

Com esta password você começará um novo jogo com todos os itens à sua disposição.

8zs L4B W4K
fyM 6JW 5Kq

TARTARUGAS NINJA 2

Siga este quadro para saber qual é a seqüência de comandos correta para cada padrão de cartucho. Os comandos devem ser dados durante a tela de apresentação, que é aquela onde aparece o título do game. Memorize a seqüência para repeti-la rapidamente durante o tempo em que a tela aparece.

Padrão Americano

Para escolher fase:
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ → → → → → **B, A, START**

Para começar com 10 vidas
↑ → → ↓ ↓ ↓ ← ← ← **B, A, START**

Para começar com 10 vidas e de qualquer fase
B, A, B, A, ↑↓ **B, A,** ← **B, A, START**

Padrão Japonês

Para começar com 10 vidas
↑ → ↓ ↓ ↓ ← ← ← **B, A, START**

Para começar com 10 vidas e de qualquer fase
B, A, B, A, ↑ ↓ **B, A,** ← **B, A, START**

IKARI WARRIOR 3

Quando se está jogando no modo 2 jogadores e de repente um deles morre, há uma maneira de ressuscitá-lo e continuar jogando. Para isso, basta apertar os controles Direcional na diagonal para cima/direita, A e B simultaneamente. Para dar estes comandos, use o joystick correspondente ao personagem que dançou. O truque funciona em qualquer estágio e só pode ressuscitar um jogador por vez.

POWER TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anatômico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

Powertron I - Compatível com sistema Atari
Powertron II - Compatível com sistema Sega.
Powertron III - Compatível com sistema Nintendo.

Para receber maiores informações escreva para:
Powertron, O Joystick Pro
R. Dos Gusmões, 414
CEP 01212
S. Paulo - SP

ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

ATAK (Accelerated Touch Advanced Kit) Joystick com sistema de resposta rápida. Ideal para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.

ST 5000 Joystick original para sistema Atari.

PROCURE EM SEU REVENDEDOR

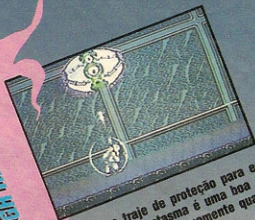
POWERTRON

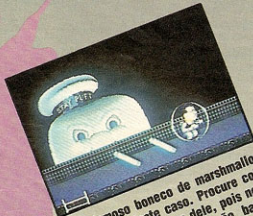
PRIMEIRO CASO: HOME SWEET HOME

1. A maneira mais eficiente de afugentar o rato que sai da cartola é atirar na cabeça dele. Use sua arma para neutralizar os tiros que a criatura manda em sua direção.

2. Ao enfrentar a alcachofra, atire primeiro nas folhas e, depois que ela estiver totalmente pelada, caia matando na magricela.

3. Com o dinheiro que você ganhou completando esta missão (que é a mais fácil), compre um traje especial, tanques de energia, bombas e óculos infravermelhos. Com exceção dos óculos — que só precisam ser comprados uma vez —, os demais itens devem ser recomprados no final de cada missão.

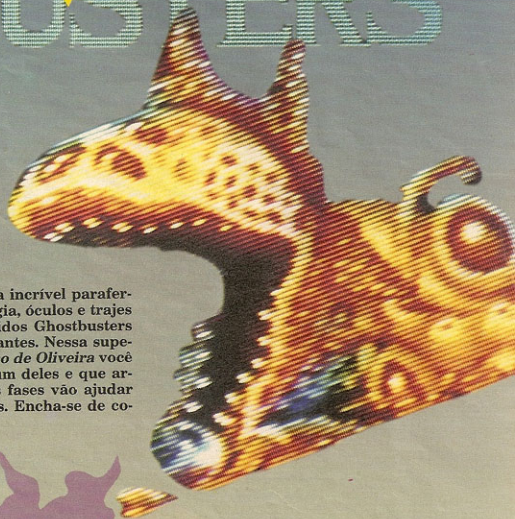
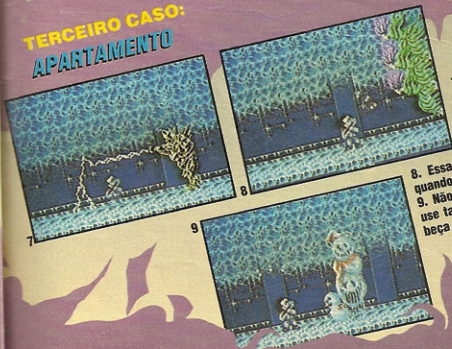
SEGUNDO CASO: HIGH RISE BUILDING

4. Usar o traje de proteção para enfrentar este fantasma é uma boa estratégia. Atire continuamente quando ele estiver no alto.

5. Ao enfrentar a taturana, procure atirar nas cabeças primeiro. Se os tiros pegarem nas demais partes do corpo, elas se transformarão em cabeças também.

6. O famoso boneco de marshmallow é o chefão deste caso. Procure colocar-se entre os olhos dele, pois nesta posição os lasers passarão batido. Quando os olhos começam a piscar é sinal que ele irá lançar bolas de fogo: fuja! Procure atingi-lo com tiros na cara, e use bombas também.

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

GHOSTBUSTERS™

Buuuuuu... Nova Iorque está infestada de fantasmas e criaturas sobrenaturais. Este é mais um trabalho para a equipe dos Caça-Fantasmas e sua incrível parafernália de lasers, bombas, tanques de energia, óculos e trajes especiais. A cada novo caso, os destemidos Ghostbusters encontram monstros ainda mais apavorantes. Nessa superestratégia do nosso piloto *Rodrigo Rocco de Oliveira* você vai saber como enfrentar melhor cada um deles e que armas usar. E os mapas das duas últimas fases vão ajudar você a localizar-se melhor nos labirintos. Encha-se de coragem e encare essa!

TERCEIRO CASO: APARTAMENTO

7. Ao enfrentar esta criatura, use a arma de três tiros e procure acertá-la na cabeça. Tente ficar a meia distância dele, pois quando este chefe der seus vôos rasantes você terá tempo de agachar.

8. Essa assustadora fantasma torna-se mais vulnerável quando se triplica. Use a arma de três tiros.

9. Não entre numa fria! Para detonar o boneco de neve, use também a arma de três tiros e acerte sempre na cabeça de cima.

QUARTO CASO:

WOOD HOUSE

10. A essa altura do jogo, dê preferência à compra de armas e tanques de energia. Aqueles óculos de infravermelho que você comprou lá atrás finalmente serão usados para permitir que você enxergue na escuridão da casa. Se tiver boa pontaria, use o lança-chamas para enfrentar este chefe: é a arma mais eficiente.

11. Cuidado para não se queimar com o homem-chama, pois ele não pára de pular um segundo. Entre na dança dele, esquivando-se e agachando para fugir dos ataques rasantes. Se você conseguir acertar na cabeça, esse cara vai virar churrasquinho.

12. O grande chefe desta fase é o outro esquentadinho. Ponto vulnerável: boca. Arma mais eficiente: lança-chamas, mas só se sua pontaria estiver boa. Senão, use a arma de três tiros mesmo. Na empolgação do duelo, cuidado para não cair no buraco.

Tem uma coisa que esta planta carnívora não vai gostar de engolir: bombas. Nessa tela há um local onde o Ray pode ficar tranqüilamente deitado sem o perigo de ser atingido: ele fica dois ladrilhos depois da pontinha da raiz da planta.

Direções de Movimento das Plataformas Móveis
A - Caça-Fantasma Possuído
B - Caça-Fantasma Possuído
Caveira
Taturana
Planta Carnívora (Chefe)

QUINTO CASO:

CASTELO

Brrrr! Esta caveira até que dá medo, não? Não deixe de usar o traje de proteção e a arma de três tiros. Fique longe dela, pois os círculos de fogo vão abrindo com a distância e isso facilitará suas escapadas. Atire quando ela estiver no alto.

No começo, esta taturana é meio devagar, e você deve atirar na cabeça dela até sua explosão. Aí, é só (só?) detonar os olhos que restam.

Aqui você encontrará com o Egon, que foi possuído por uma alma penada. Use as bombas para afugentá-la e livrar o companheiro caça-fantasma dessa encrenca.

Agora é hora de salvar o Peter. Use a mesma estratégia que empregou no caso do Egon. Um pouco de saravá também ajuda.

SEXTO CASO: BURACO

A cara de fogo também dá as caras de novo. Para quem chegou até aqui, vai ser moleza.

Finalmente surge Jana, a malévola chefona dos fantasmas. Sacrifique um pouco de sua energia e atravesse a tela, ficando nas costas dela. Atire bem na cabeça do pássaro.

Quando ela se soltar do chão, vire-se de frente e, com o lança-chamas, atire na cabeça de caveira da criatura. Espere ela lançar a foice para então desviar-se. Derrotar Jana é jogo duro, mas você vai conseguir.

Mais uma vez, os caça-fantasmas vencem o sobrenatural e mandam a turma de criaturas para o espaço.

E dá-lhe aplausos, pois você merece!

No segundo encontro com o boneco de neve, nenhuma novidade.

Antes do confronto final com Jana, você precisa enfrentar novamente alguns chefes de outras fases. Você poderá vencê-los usando a mesma tática da primeira vez. Aqui está a alcachofra.

Na nova tela da planta carnívora não aparecem mais os ladrilhos, mas mesmo assim continua existindo o local onde Raymond pode deitar-se sem ser atingido.

MEGA DRIVE TOP SECRET

SUPER HANG ON

Use estes códigos e você irá conseguir uma grana preta para começar o jogo: **5FF3F540F35504**
FFHWKJOMBJOFDU

THE REVENGE OF SHINOBI

No Labirinto, antes de entrar na terceira porta, desça e você topará com um samurai e um cara de branco. Passando por eles, desça novamente e você encontrará um chão preto. Abaixe-se e entre pela abertura que lá encontrar. Esta passagem leva a um lugar cheio de cubos para renovação de vidas, mágicas etc...

RAFAEL RODRIGUES RAPOSO
Rio de Janeiro — RJ

SUPER MÔNACO GP

Aí vai uma password para você ir direto à corrida 15. Se bater, você verá a seqüência final do game.

0Q76 2ILM F200 0000
0010 H10F B324 5D76
CA89 EGC1 0000 0002
0000 0000 F200 2CAC

MOONWALKER

Em diferentes níveis deste jogo, você pode fazer Michael Jackson transformar-se em robô. Para isso, é preciso resgatar uma determinada criança antes que qualquer outra. No nível 2-2, vá ao topo da garagem e resgate a única criança que encontrar. No 2-3, use o elevador para subir um andar e salve a criança deste andar. Já no 3-3, dirija-se ao lado esquerdo da cachoeira e resgate a criança bem abaixo. Salvando estes reféns, imediatamente surgirá uma estrela. Pegue-a e você verá Michael virar robô.

SUPER VOLLEYBALL

Para dar um supersaque, pressione os botões Direcional para cima, A e B ao mesmo tempo.

THE LAST BATTLE

Existe um Continue neste jogo, mas você só poderá pegá-lo depois de passar ileso pela fase 1. Quando aparecer o Game Over, pressione os botões A, B e C simultaneamente. Segurando estes botões, aperte o Start quatro vezes.

SUPERESTRATÉGIA

Master System

PSICHO FOX

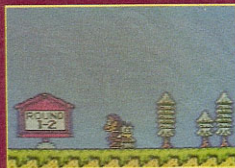
Quantas passagens secretas você já descobriu neste jogo? Veja na superestratégia do nosso piloto Ricardo Samezima de Souza onde estão elas, como fazer para encontrá-las e aonde você irá sair. Na maioria das vezes será preciso usar o bird fly para quebrar o teto da tela, abrindo o buraco negro por onde é possível pegar o atalho.

Fase 1 - 1

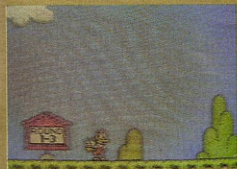
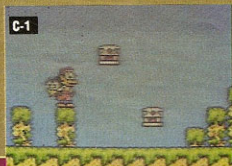
A-1. Transformado em macaco, caminhe pela parte superior da tela. Você vai encontrar uma plataforma com duas árvores, um mastro daqueles que balançam e trampolins. Chegando neste ponto, onde aliás existe uma vida, você deve pular em direção à nuvem logo abaixo e alcançar a plataforma.

A-2

A-2. A plataforma seguinte é esta aqui. Pegue o bird fly, jogue à frente e aparecerá a primeira passagem secreta. Entrando nela você irá para uma tela escura, onde encontrará dois vasos: o primeiro leva direto à fase 7-1 e o segundo à 2-1.

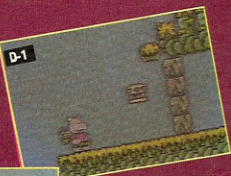
Fase 1 - 2

B-1. Agora você deve andar só pelo chão. Chegando a este ponto, transforme-se em hipopótamo — é o único que consegue quebrar o muro — e vá em frente.

B-2. Continuando pela direita, você encontrará este cenário. Jogue o bird fly, transforme-se em macaco e pule para dentro da abertura. Ao cair na fase escura, existem dois caminhos a seguir: indo por cima, pelos trampolins, você encontrará o vaso que leva à fase 6-1. Caindo direto à direita aparecerá o vaso que leva à fase 5-1.

Fase 1-3

C-1. Nesta fase é mais fácil andar pela parte superior da tela, evitando obstáculos mais chatinhos. Haverá um momento em que você será obrigado a voltar para baixo, e logo adiante surgirá este ponto, onde será preciso subir novamente.

C-2. Siga em frente, pois não tem erro: é à direita do trampolim mais alto que está a passagem. Você pode usar o bird fly ou abri-la a socos. Há dois vasos na fase escura: indo por cima, você encontrará o que leva à fase 4-1; o de baixo leva à 5-1.

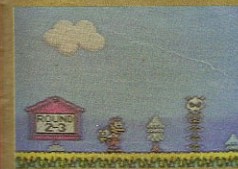
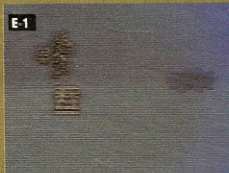
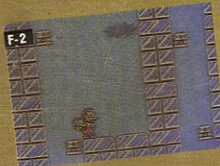
Fase 2-2

D-1. Parece até que você está vendo um replay do passo 3. O procedimento é igualzinho: virar hipopótamo, quebrar o muro e transformar-se novamente em macaco.

D-2. Vá subindo até chegar aqui. Pegue o bird fly e... você já sabe. Só há um vaso nessa passagem secreta: ele leva à fase 3-1.

Fase 6-2

F-1. O hipopótamo entra em ação de novo detonando o murinho. Para variar, transforme-se em macaco e entre no primeiro túnel entre os blocos (na parte de cima) que encontrar.

F-2. Pulando de trampolim em trampolim, alcance esta plataforma. A passagem está logo ali em cima, podendo ser aberta pelo bird fly (se você estiver embaixo) ou com socos (a partir do trampolim de cima). Na fase escura, evite entrar no primeiro vaso — ele o levará de volta à fase 3-1. Continuando em frente é que você encontrará a passagem à fase 7-1.

Fase 2-3

E-1. Para achar a passagem deste estágio é preciso ir bem lá por cima. Em determinado momento aparecerá uma plataforma e um solitário trampolim que parece até que não vai dar para alcançar. Pois é este mesmo. Abrindo o buraco e caindo na fase secreta, você encontrará um vaso que leva à fase 4-1.

MASTER SYSTEM TOP SECRET

SPACE HARRIER

Se você anda chateado com a falta de um Continue neste jogo, anime-se! Ao aparecer a mensagem Game Over, digite a seqüência de comandos: Direcional para cima duas vezes, para baixo duas vezes, esquerda, direita, esquerda, direita, para baixo, para cima, para baixo e para cima, apertando os botões 1 e 2 enquanto o game recomeça. O truque pode ser repetido até nove vezes.

MICKEY IN THE CASTLE OF ILLUSION

Na fase dos brinquedos, passando a bolha de sabão, você encontra dois palhaços. Passando por eles há uma escada: caia lá, mate o cavalo e pule na segunda plataforma — onde há um baú e uma moeda. Pule contra a parede, entre, e você vai sair num lugar onde encontrará uma chave para enfrentar direto o chefe da fase.

ANTONIO DE ALMEIDA JUNIOR
São Paulo — SP

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Usando as combinações desta tabela, você vencerá as competições de joquempô.

Inimigo	O que usar
Cabeça de Pedra	pedra/tesoura
Cabeça de Tesoura	tesoura/papel
Cabeça de Papel	pedra/tesoura
Cabeça de Pedra II	papel/papel
Cabeça de Tesoura II	pedra/pedra
Cabeça de Papel II	pedra/tesoura
Janken	papel/papel

FRANCISCO TREUIZO MITKUS
Santo André — SP

OPERATION WOLF

Para salvar o presidente Cherigo, preso na Embaixada, procure abastecer-se de munição. Para isso, atire nas galinhas, nos porcos e nos urubus — você ganhará bombas e pentes de balas.

GOLDEN AXE

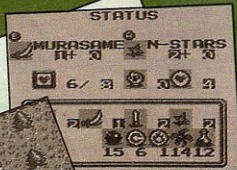
Quando tiver que enfrentar dois inimigos ao mesmo tempo, uma boa estratégia para sair-se bem é golpear um deles no topo e o outro na parte de baixo da tela. Da próxima vez, derrote primeiro o inimigo de baixo e depois o de cima. Alterne as posições sempre que repetir esta operação.

ZILLION 2

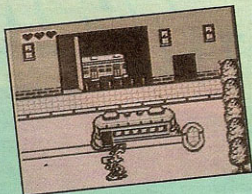
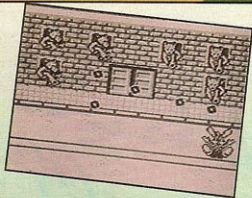
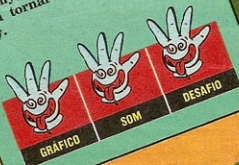
Na primeira fase, quando você pegar a letra A da transformação, vire logo robô e entre no segundo ou terceiro buraco no chão. Fique ali até a tela levá-lo ao canto esquerdo. Ainda encostado deste lado, suba e espere aparecer um robozinho azul. Atire nele, e então virão muitos outros. Matando-os, você ganhará muitas vidas. Importante: deixe que eles apareçam na tela para depois atirar, senão você perde o macete.

FABIANO MACHADO DE LIMA
Bangu — RJ

Lançamentos e dicas para os joguinhos que você leva para qualquer lugar

Game Boy

Ninja Taro

Taro é um aprendiz de ninja que parte numa missão muito especial: achar o paradeiro de Shin Takeda, o grande adversário de seu mestre. Nas sete aventuras deste jogo, será preciso conduzir o pequeno ninja com habilidade e rapidez de raciocínio, pois para derrotar cada tipo de inimigo é preciso empregar uma estratégia especial. Criado pela American Sammy, esta aventura tem tudo para tornar-se um hit do Game Boy.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

Who Framed Roger Rabbit

Pleeeeease! Ajude o coelho aloprado Roger Rabbit a encontrar a esposa Jessica em Toon Town, uma cidade cheia de segredos. O game tem o pique de mistério do desenho animado para cinema, com gráficos realmente chocantes. Eles são capazes de reproduzir, por exemplo, o característico movimento de orelhas do coelho ou as curvas (uau!) de Jessica. Produzido pela Capcom.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

TOP SECRET

Lock n' Chase

Aí vai uma super seqüência de comandos para ir direto à fase 7-1: durante a tela de apresentação, pressione A duas vezes e em seguida o B também duas vezes. Depois, pressione novamente o A, B duas vezes e Start.

Tartarugas Ninja

Existe um truque que permite a seleção de estágios de bônus. Na tela que aparece o Push Start, aperte o Start normalmente e surgirá uma tela de seleção de fase. Em seguida pressione os botões B e A simultaneamente e você verá um ponto de interrogação (?) aparecer no menu. Selecione-o, aperte o Start e você obterá a oportunidade de escolher um dos três estágios de bônus que aparecerão.

Bugs Bunny's Crazy Castle

Password para os estágios:

10 - wzfs
20 - ztpz
30 - wycz
40 - tx9W
50 - 2twx
60 - ytkx
70 - she 2
80 - xho 2

Game Gear

TOP SECRET

Wonder Boy

Quando o Wonder Boy atirar machadinhas ou quando elas tiverem acabado, poderão aparecer as letras S, E, G e A. Colete todas e, quando você conseguir formar a palavra SEGA, ganhará uma vida.

Psichic World

Para fazer seleção de estágio e som, pressione os seguintes comandos durante a tela de apresentação: Direcional para cima/esquerda, botões 1 e 2 e Start.

Shapes and Collumns

Dicas para quem está começando agora. No jogo original, a melhor estratégia é formar fileiras na diagonal para eliminar peças mais rapidamente. No modo flash, concentre esforços para eliminar as fileiras ao redor das peças que piscam. Acostume-se a olhar sempre para a próxima pedra que vai cair e escolha o melhor local para posicioná-la.

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Diretor de Redação: Eugênio Bucci
Redatora-chefe: Regina Giannetti
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Editora de Arte: Deise Bitinas
Diagramadores: Celso S. Gama, Sônia Regina Aversa
Colaboradores: Arte - Fábio Carli **Revisão** - Thaís Helena de Souza Juarez **Fotografia** - Ivan Carneiro **Ilustrações** - Silvio Vitorino, Priscilla L. Farias **Consultores** - Christian Zaharic, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira **Texto** - Déborah Peleias

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreatta Filho
Supervisora: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, Claudia Solano, José Estevão Favaro
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pires

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretor Responsável: Liége de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. da Passagem, 123, 8.° ao 11.° andares, CEP 22290, tel.: (021) 546-8282, Telex: (021) 22674, Telegramas: Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: agosto/91 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER IVC

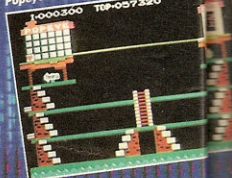
Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

GAME

Neste número, só recordes de leitores da revista. Veja as marcas destes feras

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto! Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 — São Paulo, SP.

Popeye

R-Type

RECORDES MASTER SYSTEM

Golden Axe	282	Marcos Roberto Peripato, SP
Out Run	56.162.620	Robson de Oliveira, DF
R-Type	1.161.900	Guiliano Takei Ueda, SP
Thunder Blade	2.637.000	Ciro A. Falabello, MG

OVER

Pinball

RECORDES NINTENDO

Jogo	Pontos	Recordista
Adventure Island	88.810	Clayton de S. Silva, PR
Battle City	542.300	Jorge H. Seidler, RS
Pinball	997.600	Waksman de Paiva Silvestre, PB
Popeye	57.320	Roberval Darton Vieira Junior, SP
Rad Racer	66.261	Rodrigo M. Salles, SP
Robocop	150.080	Leandro Amorelli Caputo, SP
Super Mario 1	9.999.950	Alex Fábio Lisboa Nepomuceno, BA
Super Pitfall	1.549.500	Renato Matsimoto, SP
Top Gun	141.000	Orlando Gonçalves Junior, RJ

Super Mario 1

RECORDES MEGA DRIVE

Jogo	Pontos	Recordista
After Burner 2	30.760.330	Renato Yoshio Hirata, SP
Moonwalker	803.000	Antonio Tiago L.A. Santos; MG
Hard Driver	184.187	Jefferson Elva Santana, RJ

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE E VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

FAMA
Música e Ídolos

NOSSOS ENDEREÇOS

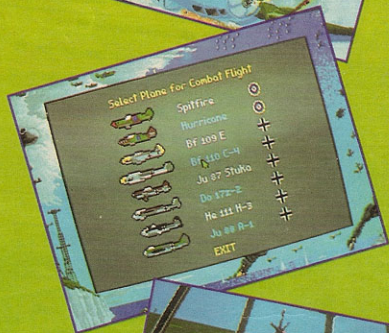
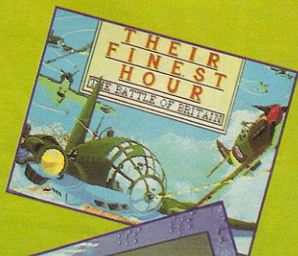
São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress
Rio de Janeiro
Rua da Passagem, 123, 8.° andar CEP 22290. Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR
Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE
Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX
Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia
Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - SC; (041) 252-4333 e 252-6794 FAX, Curitiba PR
Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

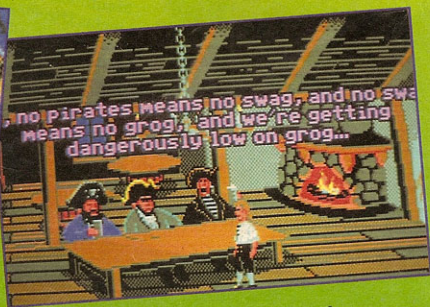
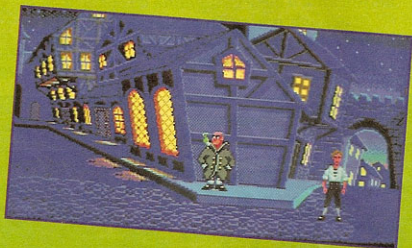
COMPUTER GAMES

PC

THEIR FINEST HOUR — THE BATTLE OF BRITAIN

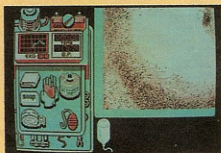
Em 1940, durante a Segunda Guerra Mundial, centenas de aviões travavam dramáticos combates sobre o Canal da Mancha. Agora é você quem vai viver essas emoções em *Their Finest Hour*, game da LucasFilm. Misto de simulador com jogo de guerra, o game permite que você escolha de que lado vai ficar — do alemão ou inglês —, as batalhas em que vai participar e os aviões mais indicados. *Their Finest Hour* é um jogo emocionante e complexo e, para pilotá-lo, você precisa ser um bom estrategista. Uma ajudinha: se o alvo que você quer atingir estiver em terra, use o avião JU 87. Para ataques aéreos, uma boa opção é o Spitfire.

THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

O sonho de Guybrush Treepwood é ser pirata. Disposto a torná-lo realidade, o rapaz parte para as ilhas Melee, no Caribe, onde poderá aprender os costumes, vida e folclore de seus ídolos. Essa é a história de *The Secret of the Monkey Island*, game estilo aventura que vai fazer sua cuca fundir com seus incríveis enigmas. Seja esperto e ajude Guy a vencer as três provas necessárias para entrar no clã dos piratas. Além de inteligente, este jogo tem excelentes gráficos.

COMPUTER GAMES

PC

TOP SECRET

LIFE AND DEATH

Se, durante a cirurgia, a linha de costura acabar, não se preocupe: use o esparadrapo para fechar o corte do (pobre) paciente.

SIMCITY

Observe esta seqüência para a construção de uma cidade: primeiro, usina elétrica; depois, residências ao redor; em seguida, pontos comerciais, indústrias e aeroporto.

MSX

TOP SECRET

ROBOCOP

Para mudar automaticamente de fase, aperte simultaneamente os botões ESC, TAB, D e F.
NELSON C.B.
EULALIO NETO
Fortaleza — CE

ARKANOID

Mantenha apertadas as teclas Direcionais para cima e para baixo e, simultaneamente, pressione quatro vezes a tecla Graph. Quando iniciar o jogo, você estará com vidas infinitas.
HYDER TEIXEIRA JUNIOR
Salvador — BA

ONDE COMPRAR GAMES PARA PC

Rio de Janeiro: Só Software, Praia do Botafogo, 228, loja 12, tel. 552-2991

Blumenau (SC): Big Byte, rua da República Argentina, 383, tel. 22-0144

Belo Horizonte (MG): R2V2, av. Bernardino Monteiro, 1450, tel. 224-3774

Brasília (DF): Mr. Software, SHIS CC Q19 bloco C, sala 107, tel. 248-7709

Na próxima edição, endereços de revendas no interior paulista.

MUITO ALÉM DA IMAGINAÇÃO

O NOVO ESPAÇO EXCLUSIVO DA GERAÇÃO MEGA

Se você é fissurado em video game e faz questão de estar sempre por dentro das últimas novidades, não é mais preciso pensar duas vezes: a VIDGAME é a primeira loja no Rio exclusiva em locação de cartuchos de video games de todas as gerações.

REVENDEDOR AUTORIZADO TEC-TOY

MASTER SYSTEM
- PAPER BOY
- OPERATION WOLF
- GHOOLS'N GHOOST
- CASTLE OF ILUSION (MICKEY)
- E OUTROS.

NEO GEO
- THE SUPER SPY
- MAGICIAN LORD
- NAM-1975
- NINJA COMBAT E OUTROS

SUPER FAMICON
- SUPER MARIO WORLD
- FINAL FIGHT
- GRADIUS III E OUTROS

TURBOGRAFX CD GAME
- SHERLOCK HOLMES
- J. B. HAROLD MURDER CLUB
- IT GAME FROM THE DESERT

MEGA DRIVE
- SONIC
- CASTLE OF ILLUSION
- MOONWALKER E OUTROS

NINTENDO
- ZOMBIE NATION
- HEROES OF THE LANCE
- CASTELIAN
- DRAGON WARRIOR III
- BEETLEJUICE
- HUDJON HAWK
- LASER INVASION
- ROCKTEER
- GI JOE

Na VIDGAME você encontra:
- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Temos pacotes completos de games para montagem/complementação com preços especiais para locadoras.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil; via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

Rua Visc. de Pirajá, 411 sl. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ